



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1, Nomor 1 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS

Atika¹, Muhammad Amran², Mardawiah³

¹Universitas Negeri Makassar /email: atika.skg252@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: neysaamran@gmail.com

³UPT SPF SDN Mangkura IV /email: mardawiahjj@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 05-01-2024</i> <i>Revised; 10-01-2024</i> <i>Accepted; 2-2-2024</i> <i>Published; 5-2-2024</i>	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran melalui media interaktif Wordwall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Mangkura IV, Kota Makassar sebanyak siswa kelas III-B SDN. Winongan Lor I, Winongan, Pasuruan sebanyak 34 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 22 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa keaktifan peserta didik yang meliputi minat baca yang meliputi visual activities, oral activities, writing activities dan emotional activities. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif Wordwall dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 27%, hasil siklus I mencapai 44% dan hasil siklus II mencapai 87%.
Keywords: <i>Keaktifan, Media Pembelajaran, Wordwall.</i>	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus dipenuhi untuk meningkatkan kualitas individu sebagai makhluk sosial agar mampu menghadapi tantangan dan menjalani kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman, perubahan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Suryani (2018) bahwa teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan

peserta didik sesuai dengan karakteristiknya dengan bernagai media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidik dapat meningkatkan penguasaan terhadap penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2015) bahwa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan siswa terlibat secara aktif melalui diskusi, permainan, dan kegiatan kolaboratif yang membuat peserta didik merasa menjadi bagian dari proses belajar. Penggunaan berbagai metode kreatif dan inovatif dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ada berbagai cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajarn interaktif seperti aplikasi Wordwall.

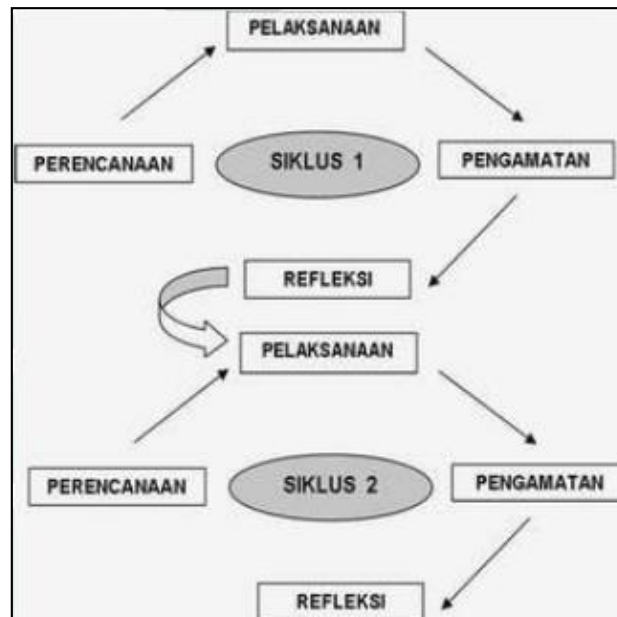
Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran inovatif yaitu aplikasi Wordwall. Menurut (Siswa Man et al., 2022) Aplikasi Wordwall ini juga dilengkapi dengan pilihan permainan yang sangat beragam seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasangkan kata, mencari kata, mengacak kata dan masih banyak lagi fitur-fitur menarik lainnya. Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran akan menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melihat berbagai permasalahan yang ada di dalam kelas salah satunya rendahnya partisipasi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Paul D. Dierich (Omar, 2011) ada delapan aspek kegiatan yang mengindikasikan bahwa siswa aktif, yaitu: (a) visual activities, berupa membaca, mengamati, memperhatikan; (b) Oral activities, berupa berpendapat, mengajukan pertanyaan, memberi saran/gagasan, berdiskusi; (c) Listening activities, antara lain menikmati musik, mendengarkan pidato, pemaparan, atau penjelasan; (d) Writing activities, antara lain menulis berita, menyusun laporan, merangkum, atau mengerjakan ujian; (e) Aktivitas menggambar, berupa melukis, membuat map, atau merancang desain; (f) Aktivitas mental, berupa kegiatan mengingat, problem solving, menganalisis, atau menetapkan keputusan; (g) Motor activities (kegiatan motorik), misalnya membuat percobaan, menyusun konstruksi, berolah raga, memainkan game bertani, bercocok taman; (h) Emotional activities (kegiatan emosional), berupa gembira, berani, tenang, berminat atau tidak terhadap sesuatu, murung. Delapan aspek ini menjadi tolok ukur dalam melihat keaktifan peserta didik dalam kelas, namun pada peneliti belum melihat aktivitas peserta didik yang mencakup keaktifan dalam kelas sehingga peneliti ingin mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V UPT SPF SDN Mangkura IV, Kota Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (2017:3) " Penelitian ini dilakukan secara sistematis dan reflektif dari tahap perencanaan sampai pada tahap penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar untuk melakukan pembenahan kondisi pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari

empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V.8 UPT SPF SDN Mangkura IV Kota Makassar tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 34 orang peserta didik, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 22 orang siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dimulai dari tanggal 30 April – 14 Mei 2024. Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh seorang teman sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian ini, pertama adalah metode observasi. Pada teknik ini peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Beberapa poin yang diamati adalah . Selain itu juga mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran IPAS dengan memperhatikan delapan aspek indikator keaktifan peserta didik. Metode yang kedua yakni wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik terkait dengan minat dan motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode ketiga adalah angket. Angket ditujukan untuk peserta didik sehubungan dengan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada proses pembelajaran berlangsung, peserta didik memiliki keaktifan yang rendah yang bisa dilihat dari persentase jumlah siswa yang aktif dibagi dengan jumlah keseluruhan. Hanya 27% peserta didik yang menunjukkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran sementara 73% hanya duduk diam ditempat tanpa ada reaksi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa tindakan penyelesaian masalah yang diberikan pada siklus 1 menyebabkan adanya kenaikan persentase keaktifan peserta didik dalam kelas yaitu sebesar 16%. Dari 27% menjadi 43%. Dan penurunan 16% terhadap peserta didik

yang awalnya hanya diam bisa menunjukkan kemajuan dalam belajarnya. Yaitu 16% tidak memiliki atau kurang minat baca, yaitu dari 73% menjadi 57%. Karena jumlah peserta didik yang belum menunjukkan partisipasi aktif dalam kelas belum memenuhi target, maka kegiatan dilanjutkan pada siklus 2 dengan hasil sebagai berikut :

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan pada siklus 2, terdapat 87% siswa yang memiliki rasa ingin tahu dan motivasi dalam pembelajaran. Sedangkan sisanya, yakni 13% kurang atau tidak memiliki ketertarikan untuk belajar. Dapat dilihat bahwasannya terjadi peningkatan pada keaktifan peserta didik sebanyak 44%. Pada siklus 2 ini, jumlah siswa yang memiliki semangat untuk aktif dalam pembelajaran sudah lebih dari 75%.

Pembahasan

Kondisi awal peserta didik UPT SPF SDN Mangkura IV di kelas V dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan partisipasi aktif di kelas sangat rendah . Dimana hanya . Dimana hanya 9 dari 34 peserta didik, atau sebanyak 27% peserta didik saja yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan 73% siswa lainnya menunjukkan partisipasi di kelas sangat rendah. Mereka cenderung hanya memperhatikan buku tulis ataupun mencoret-coret buku tulisnya. Jika dilakukan sesi tanya jawab pun mereka cenderung tidak mau memberikan reaksi dari apa yang diintruksikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan tindakan penyelesaian masalah, yaitu dengan menyajikan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka. Media yang digunakan adalah sebuah aplikasi Wordwall yang memiliki berbagai fitur didalamnya yang akan didesain sedemikian rupa oleh guru. Desain media pada siklus I dan II yang kreatif dan berbeda dari segi penggunaannya oleh peserta didik.

Pada siklus 1 peneliti melakukan perbaikan pada media yang digunakan agar lebih menarik minat siswa. Kali ini peneliti menggunakan media pada aplikasi yang sama yaitu Wordwall namun dengan desain dan fitur yang berbeda. Media Wordwall yang digunakan dengan fitur memasang benda yang dapat mereka akses di handphone masing-masing peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan berupa permainan materi-materi pembelajaran sehingga mereka bisa belajar sambil bermain. Dalam permainan tersebut mereka dapat melihat langsung hasilnya karena setelah permainan berakhir akan muncul papan tulisan yang berisikan nama-nama peserta didik yang masuk dalam perangkingan 1 sampai rangking 20 sehingga mereka akan selalu aktif dalam permainan tersebut karena mereka ingin masuk dalam kategori perangkingan sehingga peserta didik saling bersaing secara sehat dalam mengisi perangkingan tersebut.

Pada tindakan siklus 2, peserta didik sangat antusias lagi dalam pembelajaran tersebut karena sebelum dimulai pembelajaran mereka selalu bertanya apakah akan digunakan media pembelajaran seperti sebelumnya. Mereka merasa bersemangat dalam pembelajaran karena mereka diwadahi untuk belajar sesuai dengan keinginan mereka tanpa ada sebuah tuntutan yang harus mereka lakukan. Didorong juga dengan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media baru yang sedang digunakan. Siswa juga aktif dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti tentang pembelajaran yang dilakukan. Fitur aplikasi Wordwall yang digunakan kali ini berbeda dengan sebelumnya. Peneliti menggunakan fitur diagram lingkaran putar yang di tampilkan melalui LCD dan peserta didik secara bergantian memutar lingkaran tersebut hingga akhirnya mendapatkan tantangan menyelesaikan intruksi dari game tersebut. Dengan fitur ini, semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk menyelesaikan tantangan karena diisi dengan hal-hal yang menarik dan menyenangkan. Mereka tidak akan merebutkan perangkingan lagi seperti pada siklus 1 namun, mereka akan fokus pada tantangan masing-masing sesuai dengan yang mereka tunjuk pada permainan diagram lingkaran putar. Peserta

didik yang awalnya hanya duduk diam juga merasa bersemangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Wordwall ini sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik dari 47% menjadi 87%. Hasil wawancara yang dilakukan pada siklus 2 menyatakan bahwa yang membuat mereka terlibat aktif dalam pembelajaran karena media yang disajikan membuat mereka semangat karena mereka suka dengan sebuah permainan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian penelitian yang dilakukan oleh Nafisah (2024) dengan judul penelitian “Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Wordwall dengan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Pada Pembelajaran IPA” yang menyatakan bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus hingga siklus II. Hasil penelitian serupa juga dilakukan oleh Puspitarini (2022) bahwa model belajar discovery learning berbantuan aplikasi wordwall game dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Kedua penelitian tersebut sangat relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwasanya pembelajaran yang dilakukan dengan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Wordwall ini untuk peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Mangkura IV sangat menarik, panduan yang cukup sederhana dan jelas memudahkan guru untuk menuangkan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan. Guru lebih banyak berperan memfasilitasi dan membimbing belajar, sehingga peserta didik memiliki keleluasaan untuk menggali informasi dengan berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam kelas. Dengan demikian peserta didik akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena merasa memiliki kesempatan dalam proses belajarnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di kelas V, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang pada pra tindakan mencapai 27%, kemudian pada siklus I mencapai 44% dan pada siklus II mencapai 87%. Dengan demikian pada umumnya peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Mangkura IV, mengalami peningkatan dalam hal keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nafisah, T. M. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Wordwall dengan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Pada Pembelajaran IPA. *PPH*.
- Omar, H. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspitarini, D. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*.

Siswa Man, E., Maulidina Minarta, S., & Purwa Pamungkas, H. (2022). *EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR* (Vol. 2).

Suryani, Nunuk. , S. Achmad. , & P. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Rosda Karya.